Ingrid Moubamba

21008928

L'art de riposter face à l'invasion virtuelle

L3 Arts Plastiques

2023 – 2024

Sous la direction de Madame Anne Creissels

Université Paris 8 Vincennes – Saint Denis

REMERCIEMENTS

Avant tout développement sur cette problématique personnelle, il me paraît important d'introduire mon mémoire par des remerciements, à ceux qui m'ont suivi et beaucoup appris au cours de ce projet tutoré.

Tout d'abord, je souhaite remercier ma tutrice de projet tutoré Madame Anne Creissels de m'avoir suivie tout au long de la procédure de recherche de mon mémoire.

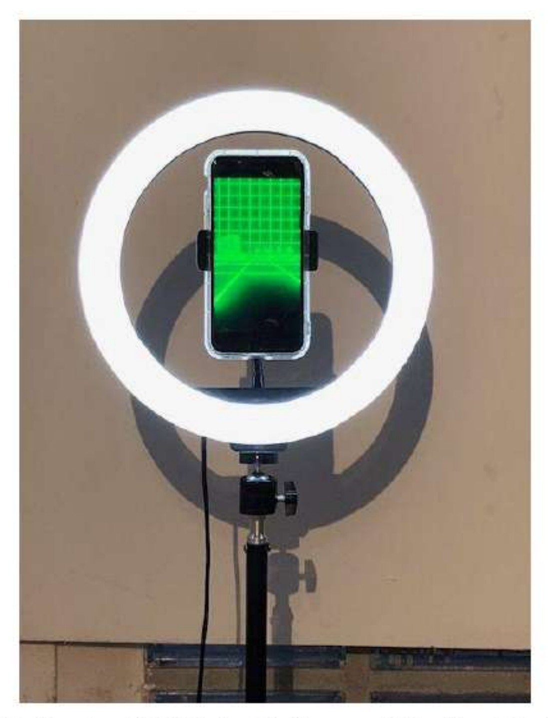
Je remercie M. Taalba, mon professeur de Théories et Critiques lors de mes deux premières années à Paris 8 qui m'a inspiré ce sujet de réflexion.

Je remercie aussi tout le groupe de mon projet tutoré pour avoir assuré un échange et un partage qui a influencé fortement le rendu de mon mémoire.

Je remercie les personnes qui ont, de près ou de loin, contribué à la réalisation de ce travail.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION



Ingrid Moubamba, *FOMO*, installation, modélisation 3D, dimensions variables, novembre 2023.

Le sujet de mon mémoire intitulé *L'art de riposter face à l'invasion virtuelle*, permet d'introduire son lecteur à la présence d'une résistance tout aussi active dans le cyberespace que dans notre réalité[1]. L'arrivée du *web* engendre le prolongement d'un combat contre les inégalités économiques face à l'instauration d'un système capitaliste, de l'autorité étatique, et de l'absence de protocoles écologiques face à un monde virtuel de plus en plus proéminent. Ma pratique artistique se consolide dans la modélisation 3D car ce médium fait écho à la manipulation d'un environnement dématérialisé. L'environnement que je crée met en lumière des questions sur la défaillance de notre système de société et la contre-attaque d'une population révoltée.

L'installation met en scène un groupe de personnes représentant une guérilla, un genre d'individus en marge qui s'attaquent à un système dominant, prêt à effectuer un raid sur l'ordinateur qui est le vaisseau entre l'information immatérielle et le monde réel. De plus, *FOMO* a pour but de sensibiliser à la guerre de l'information qui oppose les états considérés comme « démocratiques » et les usagers du cyberespace qui voient leurs libertés atteintes face à la mise en place d'une cybersurveillance qui oblige que chaque utilisateur peut être un soldat potentiel face à cet affrontement idéologique et technologique.

[1] Lionel Meny, « L'art de la guerre dans un monde hyperconnecté », *Revue Défense Nationale*, hors-série, p.155-168, 2021.

L'acronyme *FOMO* signifie *fear of missing out*, c'est-à-dire, la peur de rater quelque-chose. Cela provient initialement de la culture du *gaming*, la pratique du jeu-vidéo, où l'anxiété des joueurs représente un facteur conséquent de la numérisation massive des interactions sociales dans notre vie quotidienne mais aussi de la transmission perpétuelle de nouvelles informations. Au lieu de donner à voir l'objet ou bien le sujet sélectionné, le *smartphone* diffuse une animation en boucle d'un groupe de personnes courant sur place en direction d'un support de télécommunication, notamment un poste d'ordinateur. Cette vidéo comporte une palette de couleurs minimaliste confectionnée de noir et de vert, une colorimétrie que l'on peut assimiler à l'esthétique d'outillages de surveillance tels que les caméras infrarouges.

Aussi, j'ai imposé à l'animation 3D des contraintes spatiales illustrées par des lignes horizontales et verticales qui construisent un quadrillage dans un espace immatériel et incommensurable tout comme la boucle temporelle que j'ai réalisée. Mes expérimentations se sont consolidées autour d'une réflexion par rapport aux supports qui diffusent l'information comme le moniteur cathodique ou bien le poste d'ordinateur.

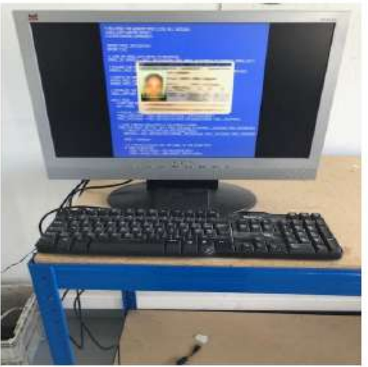


Ingrid Moubamba, *FOMO*, installation, modélisation 3D, dimensions variables, février 2024.

J'ai aussi sollicité l'intelligence artificielle Chat GPT dans le but de créer un source code qui permet de mettre en place un système de reconnaissance faciale en lien avec ma réflexion sur l'instauration d'une société de surveillance définie par « l'arrivée des caméras de sécurité, des

moyens de surveillance qui reprennent le principe du panoptique[2] », une tour de surveillance pour les gardiens de prison afin d'observer les détenus sans qu'ils soient conscients de leurs présences.





Ingrid Moubamba, *Face of a failed system*, installation, intelligence artificielle, modélisation 3D, dimensions variables, avril 2024.

Selon Giorgio Agamben, « celui qui appartient véritablement à son temps, le vrai contemporain , est celui qui ne coïncide pas parfaitement avec lui ni n'adhère à ses prétentions, et se définit en ce sens comme inactuel[3] ». De par l'avènement d'Internet, des réseaux sociaux, et du *smartphone*, le virtuel réside en parallèle de notre monde physique et intègre un nouveau terrain à conquérir par l'émergence d'une nouvelle génération d'artistes influencée par sa démocratisation dans les années 90. Virtuel provient du latin *virtualis* qui signifie « qui n'est qu'en puissance », et peut être synonyme de irréel ou bien fictif.

Tout de même, au cours de ces dernières années les espaces virtuels nous montrent que leurs conséquences dans notre monde matériel sont bien réelles et sont à l'image d'un combat sociétal, culturel, et artistique que l'on retrouve par exemple dans *L'âge du capitalisme de surveillance* (2022) de Shoshana Zuboff qui dénonce dans une étude, l'emploi des algorithmes par les entreprises afin d'anticiper et orienter les habitudes comportementales des humains. De plus, l'apparition de l'art post-internet qui est un courant artistique qui apparaît après la massification des espaces virtuels diffusés, permet d'appréhender la position de ces nouvelles technologies qui s'ancrent dans notre quotidien. Cette pratique s'épanouit dans le but d'une « re-matérialisation[4] » de notre réalité dans un médium en ligne mais aussi hors-ligne. Également, ce mouvement artistique manifeste de nouvelles méthodes en utilisant Internet comme un outil de résistance.

---

[2] Pierre Ropert, « la société de surveillance de Foucault », 2014, *France Culture*, radio en ligne. [consulté le 25/04/2024] Disponible sur : La société de surveillance de Foucault (radiofrance.fr)

[3] Giorgio Agamben, *Qu'est-ce que l'art contemporain*, Payot et Rivages, Paris, 2008, p.9-10.

[4] Benoît Lamy de la Chapelle, « De l'art "post-internet" », article en ligne. [consulté le 04/05/2023] Disponible sur : De l'art « post-Internet » | Zérodeux / 02 (zerodeux.fr)

De quelle manière les luttes sociales se transposent-elles dans le virtuel à travers une nouvelle pratique artistique et transdisciplinaire ?

Tout d'abord, je souhaite m'intéresser à la représentation des luttes sociales à travers l'art pour ensuite me pencher sur son prolongement dans le virtuel où le poste d'ordinateur devient médium mais aussi une arme défensive. Et enfin, s'interroger sur ses artistes qui amènent toute une réflexion autour de la prolifération de ces espaces et de la dangerosité de leurs utilisations dans l'art.

I Les reflets d'une lutte sociale à travers l'art

1 L'art comme catalyseur des luttes sociales

Les luttes sociales représentent le nerf optique d'une prise de conscience morale et collective que l'on remarque dans l'art contemporain[5]. Le développement dans les années 60 et 70 de la performance, une technique d'expression artistique qui en dehors de la danse implique un corps, bouleverse les codes et se retrouve à cette époque être en majorité politisée. L'attentat esthétique que l'on retrouve dans des codes récupérés par l'anarchisme permet à travers le travail plastique d'émettre un message contestataire destiné aux institutions capitalistes et autoritaires.



Gustav Metzger (1926-2017), *First public demonstration of auto-destructive art*, performance, Temple Gallery, 1960

En 1959, Gustav Metzger (1926-2017) réalise le manifeste de l'art auto-destructif pour dénoncer l'étrange fascination de la société occidentale pour la destruction que ce soit la guerre ou bien des questions d'écologie. Il critique la confiance aveugle des humains envers la production industrielle réalisée par des machines. Il y exprime aussi sa résilience face aux marchands et collectionneurs d'art qui manipulent cette institution pour le profit[6]. L'art auto-destructif est un terme inventé pour décrire des œuvres d'art dont leurs destructions font partie du processus de création. Il étudie les arts plastiques notamment la peinture qu'il délaisse la même année pour se consacrer à la réutilisation d'objets du quotidien programmés à se dégrader en un temps donné dans des installations et performances qui prônent un message

[5] Hélène Fournet, « Art et politique sous le regard des sciences sociales (introduction) », *Terrains & Travaux*, n°13, 2007, p. 3-12.
[6] Mark Brown, « Gustav Metzger, pioneer of auto-destructive art, dies aged 90 », 2017, en ligne. [consulté le 10/01/2024] Disponible sur : Gustav Metzger, pioneer of auto-destructive art, dies aged 90 | Art and design | The Guardian

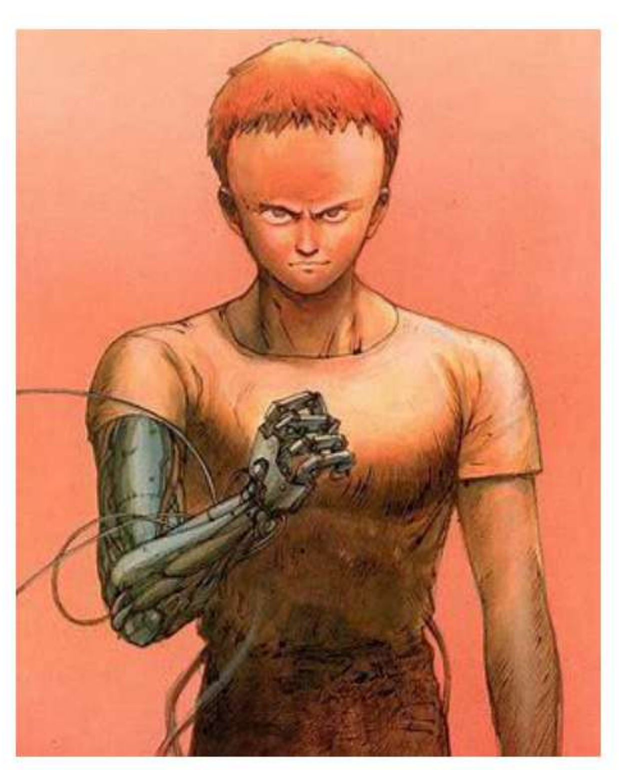
anti-capitaliste et anti-consumériste en plus d'un refus catégorique pour toute forme d'autorité. Il exécute l'année d'après une performance intitulée *First public demonstration of auto-destructive art* devant la Temple Gallery, une galerie d'art réputée de Londres. Il utilise un pinceau remanié avec lequel il applique sur du tissu en nylon de l'acide chlorhydrique. Immédiatement, le tissu commence à se dissoudre et c'est à ce moment-là que l'on peut voir apparaître la silhouette de l'artiste, cachée au départ par le rectangle de tissu. Lors de sa performance, l'artiste exprime une forte agressivité envers le tissu qui symbolise le désir de détruire toutes fondations répressives telles que le capitalisme, la guerre, et la société consumériste ce qui est une performance encore plus poignante en contexte de Guerre Froide où les stratégies militaires avaient pour but d'affaiblir l'économie adverse sans se soucier des répercussions sur sa population.



Gustav Metzger (1926-2017), *Recreation of first public demonstration of auto-destructive art*, performance, 300 x 250 x 100 cm, conservé à Tate Britain, 2006.

Par la réédition de son œuvre réalisée dans les années 60, Gustav Metzger montre que ces institutions sont toujours d'actualité. Cette société tend vers un déclin anticipé mais ignorée par ses compères. Toutefois, les luttes sociales résident aussi dans des motifs visuels et narratifs face au développement d'une violence considérée « pop » car la violence devient inefficace en tant qu'acte transgressif. La représentation des luttes sociales à travers le temps s'actualise en fonction de notre société contemporaine toujours en cours d'évolution comme dans *Akira* (1988) de Katsuhiro Ōtomo.

2 La lutte sociale dans le *manga* : introduction à l'esthétique *cyberpunk*



Ōtomo,Katsuhiro, Izō Hashimoto, *Akira*, 1988, Tokyo Movie Shinsha.

Akira (1988) de Katsuhiro Ōtomo (1954-) reflète bien les inégalités sociales et économiques qui se prolongent dans une société manipulée par une course au progrès effréné avec une introduction au *cyberpunk*. Le *cyberpunk* est un terme issu du grec « cyber » qui signifie gouvernance. Associé au numérique, on obtient une mise en scène d'une dystopie annoncée comme un présage or qu'elle est finalement déjà présente dans notre temporalité. Sous un esthétisme futuriste, une synergie entre les humains et la machine subsiste en plus d'une population soumise à un prolétariat extrême à l'opposition d'une élite inaccessible et dominante. Emma Goldman, intellectuelle et anarchiste russe, prédit au XIXe siècle une dépendance progressive à l'utilisation d'automate quand elle suggère que « [...] si nous continuons sur cette voie de soumission à la machine, notre esclavage sera plus complet encore que lorsque nous étions soumis à un roi[7] ». Grâce à l'art du *manga*, Katsuhiro Ōtomo nous propose une performance iconographique qui permet de situer des enjeux socio-politiques dans une diffusion populaire du genre.

[7] Emma Goldman, *L'anarchisme : ce dont il s'agit vraiment*, traduit de l'anglais et préfacé par Léa Gauthier, Payot, Marseille, 2022, p. 44.



Représentation du Neo Tokyo, Akira (1988).

38 ans après la Troisième Guerre mondiale déclenchée par une bombe d'un nouveau genre de dangerosité, la mégalopole japonaise du Neo-Tokyo se reconstruit peu à peu en un territoire disparate composé d'une ancienne ville en ruines et d'un paysage moderne saturé par la richesse et les plaisirs artificiels. De ce dégradé de paysages découle la seule porte d'entrée et de sortie : une autoroute délabrée où les motards y font la loi dont Shōtarō Kaneda et sa bande de jeunes adolescents délaissés par un système de société défaillant. L'équilibre prospère de leur règne se rompt lorsque Tetsuo Shima, ami d'enfance craintif du protagoniste, acquiert après un accident de moto d'incontrôlables pouvoirs télékinésiques qui va mettre en péril l'entièreté du Neo Tokyo. Diverses intrigues politiques et sociales subsistent autour d'Akira, un projet militaire qui vise à créer dans le Neo Tokyo des êtres dotés de pouvoirs psychiques comme la télékinésie par exemple. La cupidité de l'armée et sa persistance face au déroulé complet de ce projet vont amener Tetsuo et la population à sa perte, victime de ce projet militaire insolite. De plus, ces événements engendrent une lutte révolutionnaire opposée au pouvoir mis en place mais aussi de se préparer face au cataclysme environnant sur la mégalopole. À travers ses schémas narratifs et

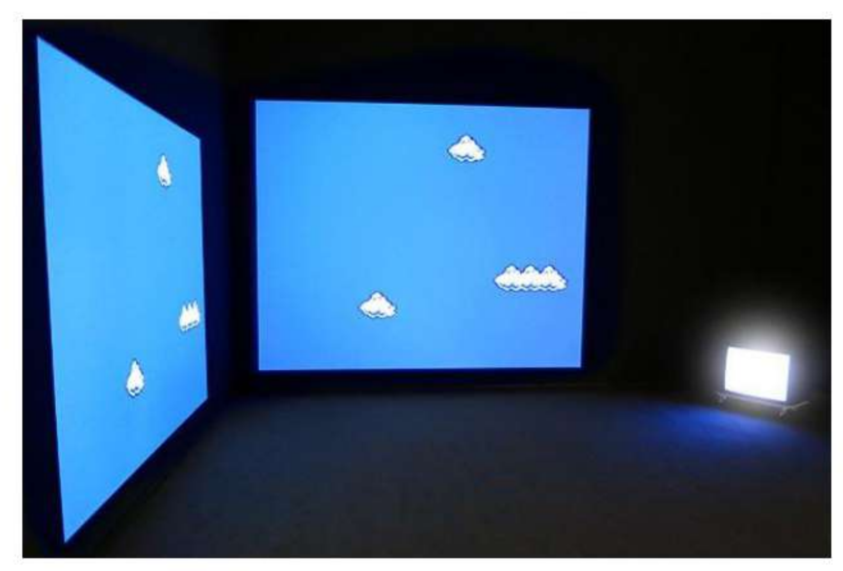
codes visuels, Katsuhiro Ōtomo crée un rapport critique avec notre société en laissant jaillir des fragments du réel. Il invoque un message d'espoir destiné à la jeunesse que l'on peut considérer dans cette œuvre cinématographique comme le futur de l'Humanité et plus précisément le futur de la révolte. Dans son film, Katsuhiro Ōtomo dénonce le rôle des institutions militaires et politiques dans la destruction de l’avenir de la nouvelle génération. Le refus de cette autorité se traduit par une rébellion de la jeunesse qui elle-même s’auto-détruit à cause de l’absence d’un futur. Par conséquent, une nouvelle génération d’artistes se saisit de cette relation que possèdent les humains et la machine par l’introduction de la notion de virtualité dans leurs travaux plastiques.

II Quand le poste d'ordinateur devient médium …

1 Naissance de l'art post-Internet

Bien que l'existence d'Internet remonte aux années 60, c'est dans les années 90 qu'on remarque une réelle effervescence informatique. Il y a un phénomène de démocratisation du partage de l'information à travers le monde qui va amener à la construction d'un cyberespace [8]. La création du *World Wide Web* par l'informaticien britannique Tim Berners-Lee permet d'étendre de nouveaux horizons créatifs dans une pratique hybride entre le virtuel et notre monde matériel comme le mouvement artistique du post-internet caractérisé par Gregory Chatonsky comme « une époque définie par Internet[9]. »

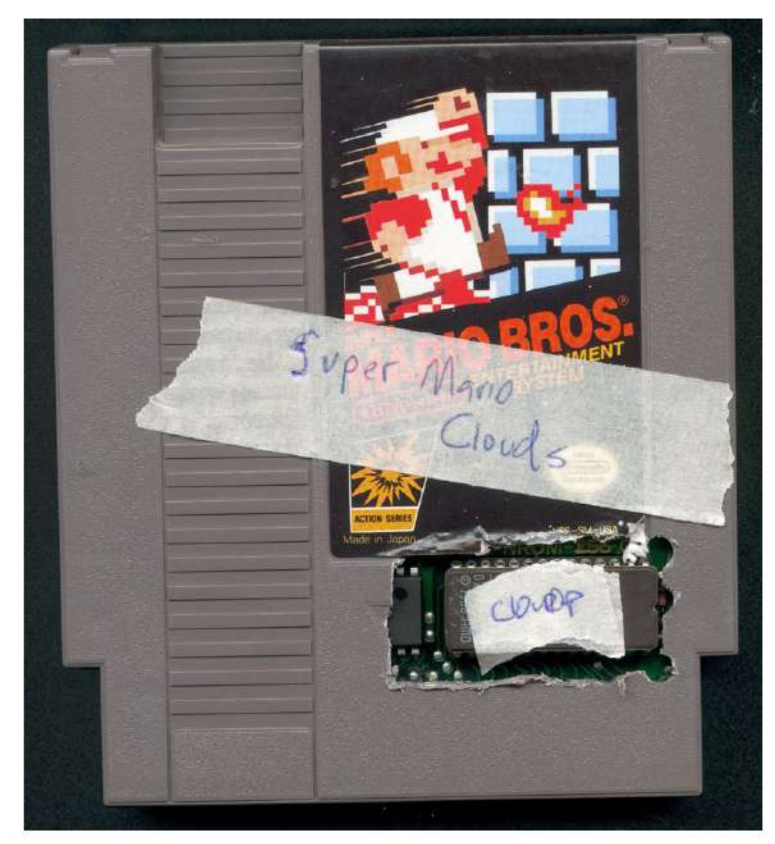
Né à Buffalo (New-York) en 1978, Cory Arcangel[10] est un artiste, compositeur, vidéaste, commissaire, et entrepreneur qui exploite l'apport numérique de nouveaux comme anciens dispositifs technologiques tels que consoles de jeu, ordinateurs, ou bien carte-mères. Il pratique le codage et le *hacking* : le codage est la transcription ou bien la rédaction d'un message de par l'utilisation d'un langage informatique afin d'exécuter un programme quelconque ; et le *hacking* est un ensemble de techniques afin d'exploiter les faiblesses d'un composant informatique. De par ses diverses pratiques, Cory Arcangel y ajoute sa réflexion autour de la marchandisation des oeuvres d'art, les médias de masse, la *pop culture*, et cette aptitude aux softwares de construire de nouvelles communautés à travers *Super Mario Clouds*.



Cory Arcangel (1978-), *Super Mario Clouds*, Dimensions variables, disponible en Open Source, 2002.

[8] Le cyberespace est un espace de communication créé par interconnexion mondiale des ordinateurs et par les données qui y sont traitées.
[9] Gregory Chatonsky, « Post-Internet : époque, ontologie, et, stylistique », 2015, article en ligne. [consulté le 25/04/2024] Disponible sur : Post-Internet: époque, ontologie et stylistique – Gregory Chatonsky
[10] Home (coryarcangel.com)

L'œuvre de l'artiste protéiforme Cory Arcangel donne à voir le célèbre décor de l'arrière-plan du jeu électronique Super Mario Bros développé par Nintendo et disponible sur la Nintendo Entertainment System en 1985. Un jeu vidéo est aussi une œuvre d'expression artistique qui repose sur de nouvelles interfaces de communication. La croissance des espaces virtuels permet d'exploiter tout autant un nouveau médium que l'extension de cette réflexion autour de la situation politique, culturelle, et économique de la société dans le cyberespace.



Carte-mère modifiée de *Super Mario Bros*.

En général, on peut y apercevoir le protagoniste déterminé à franchir tous les obstacles qui lui sont imposés jusqu'au drapeau qui marque la fin du niveau. Cependant, seulement le ciel bleu et ses nuages en perpétuel mouvement de gauche à droite animent l'action de l'espace virtuel. Ici, on remarque que l'artiste a intentionnellement supprimé de manière exhaustive l'environnement virtuel qui coïncide avec le nôtre par l'interaction d'un joueur. Par sa pratique du codage, Cory Arcangel transforme Super Mario Bros en *mod game* : un jeu vidéo modifié qui nous amène à contempler sa transition en œuvre d'art numérique. De plus, cette oeuvre d'art peut être modifiée par n'importe quel utilisateur ayant accès au *source code* de la cartouche du jeu original que l'artiste a rendu bel et bien accessible par le biais de son site internet en *open source*, c'est-à-dire, un logiciel libre de droits, manipulable par tous. De par l'émergence d'une culture numérisée grâce à l'invasion d'espaces virtuels et du cyberespace de plus en plus performants et connectés, Cory Arcangel a su s'en réapproprier les codes afin de créer une toute nouvelle forme

d'oeuvre d'art en plus de remettre en question son statut en lui-même grâce à son accès libre et non-régulé. Dans cette œuvre, L'artiste admet un refus contre le système marchand dans l'art en rendant son œuvre entièrement disponible à travers le *web* et redéfinit ses enjeux dans une société capitaliste. De par cet exemple, nous allons nous intéresser aux jeux-vidéos en tant que tels car ce dispositif permet l'émergence d'une nouvelle forme d'expression artistique dans un contexte de révolte.

2 Les jeux-vidéos : une nouvelle forme d'expression artistique contestataire

L'avènement du numérique nous introduit à l'arrivée de nouvelles formes d'art où le poste de télécommunication est le médiateur entre l'artiste et son œuvre. L'art numérique constitue aussi une arme de contestation en réponse aux luttes sociales qui s'incorporent dans la notion du virtuel.

À l'ère post-digitale, l'expansion d'interfaces de communication et d'information telles qu'Internet, initialement un symbole de révolution numérique et de liberté pour ses utilisateurs, se transforme en un champ de bataille virtuelle de par l'occupation de puissances gouvernementales et militaires en plus de l'instauration d'une cybersurveillance. Michel Foucault suggère que « [...] La surveillance est permanente dans ses effets, même si discontinue dans ses actions[11]. » ; ce qui renvoie à la liberté partielle accordée par le pouvoir dominant dans le cyberespace pour instaurer au mieux une surveillance. Il n'y a plus besoin de mettre en place une structure d'enfermement si nous sommes soumis à la surveillance du transfert de nos données. Une riposte par ses citoyens-utilisateurs permet l'émergence de nouvelles pratiques de défense innovantes en plus de nouveaux processus de créations artistiques et spontanées inspirées des *happenings*, un spectacle où entre spontanéité et improvisation, des acteurs cherchent à trouver une réaction participative des spectateurs.



Des manifestants chinois s'accaparent *Animal Crossing : New Horizons*, 2020.

[11] Michel Foucault, *Surveiller et Punir*, Paris, Gallimard, 1975.

En 2020 a lieu à Hong-Kong un mouvement de protestation[12] pro-démocratique contre la loi d'extradition. C'est une procédure par laquelle un Etat livre une personne condamnée par la justice pour que ce dernier puisse exercer sa peine dans une autre région ou pays, ici, la Chine continentale ; ce qui menace la population hongkongaise face à une dérive autoritaire de leur gouvernement. En parallèle, le covid bat de plein fouet et un confinement est imposé aux citoyens limitant les déplacements et manifestations contre cette dite loi. C'est là que le virtuel entre en jeu afin de manifester de manière inoffensive et innovante en combattant la censure et la surveillance. Depuis 2001, *Animal Crossing* représente l'une des licences les plus populaires de *Nintendo*, une compagnie japonaise de production de jeux-vidéos. En mars 2020 sort le 5e opus de la franchise intitulé *Animal Crossing : New Horizons* disponible sur la *Nintendo Switch*.

Sur cette image, on peut apercevoir le rassemblement pacifique de 8 utilisateurs d'*Animal Crossing : New Horizons* qui à travers leurs avatars disponibles dans le jeu-vidéo, émettent un message de révolte et du refus de cette loi. Tous sont habillés de noirs et portent des masques à gaz, un accoutrement habituel lors des manifestations afin de garder son anonymat en plus de se protéger des projections de gaz lacrymogène. Le noir peut renvoyer au deuil mais aussi à la couleur emblématique de l'anarchisme, ce courant politique et artistique qui admet un rejet catégorique face à l'autorité et plus précisément, l'institution de l'Etat. De plus, l'autel qui se situe à droite de l'image avec la photo d'une personne défunte amplifie cette expression de deuil. Le processus de regroupement est d'autant plus intéressant grâce aux interconnexions entre le cyberespace et l'environnement virtuel fixe qu'est *Animal Crossing : New Horizons* qui a permis de créer une toute autre forme d'*happening*.

Par le biais de l'art, les luttes sociales s'emparent de la notion du virtuel ce qui en découle une toute autre forme de médium et une nouvelle arme de contestation. Ces œuvres d'art permettent d'avoir un apport critique face au réel. De ce fait, des artistes s'interrogent aussi sur la prolifération de ces espaces virtuels et de leurs conséquences matérielles, écologiques et sociales dans notre réalité.

[12] Samuel Regnard, « Le jeu Animal Crossing : nouvelle arme des manifestants hongkongais », Rolling Stone, 20/04/2020, article en ligne. [consulté le 08/02/2024]
Disponible sur : https://www.rollingstone.fr/le-jeu-animal-crossing-nouvelle-arme-des-manifestants-honkongais/

III La prolifération des espaces virtuels et la riposte des artistes contemporains.

1 Les ruines numériques à travers la photographie



DANWEN, Xing, *Image B03*, séries de photographies « disCONNEXION », 148 x 120 cm, 2002-2003.

Xing Danwen (1967-) est une artiste transdisciplinaire[13] qui développe son activité artistique principalement dans la photographie mais aussi à travers de nombreuses installations multimédia qui ouvrent toute une réflexion autour des normes de la société chinoise en plus de problèmes environnementaux qu'apportent le phénomène des ruines numériques influencées par la surconsommation du cyberespace. Les usines de production d'appareils électroniques impactent fortement l'écosystème par l'accumulation de déchets numériques matériels. Dans *« disCONNEXION »* (2002-2003), une série de photographies, l'artiste conçoit ses inquiétudes

[13] Xing DANWEN, site en ligne. [consulté le 04/05/2024] Disponible sur : 丹文Danwen

face à la cause environnementale et les conséquences de cette industrie sur la population victime d'un travail pénible et sous-payé.

Le cadrage serré du tirage concentre le regard sur un plan unique où l'on observe un amas désordonné de carte-mères, un support matériel qui assure le fonctionnement d'une majorité des composants d'un produit électronique comme un ordinateur ou bien un téléphone portable. L'enchevêtrement des divers éléments expose une accumulation importante de ces pièces détachées et de leurs présences émanent un rejet flagrant. Tout de même, dans ce chaos on aperçoit une harmonie autour de la palette de couleurs en plus d'une autonomie de la matière véhiculée par l'absence de la machine dont elle doit faire partie. La représentation dématérialisée de ces unités électroniques entre en tension avec l'environnement dans lequel est exposée l'image.

Xing Danwen permet de nous alerter sur la concrétisation du virtuel dans son aspect matériel. Son expansion s'incarne tout aussi bien dans le cyberespace que dans notre environnement actuel de manière symbiotique. C'est pourquoi l'émergence de nouvelles technologies post-digitales figurent dans la pratique contemporaine d'artistes qui évaluent leurs taux de dangerosité en liaison avec notre relation avec ces mêmes espaces comme par exemple l'ouvrage de Jonas Bendiksen intitulé *The Book of Veles* (2021).

2 L'intelligence artificielle : un trompe-l'œil dans l'art ?



Photographie du *Book of Veles* : ceci est une image travaillée à l'intelligence artificielle.

Jonas Bendiksen est un photojournaliste originaire de la Norvège. Il commence sa carrière de photographe en 2008 avec Magnum Photos, une agence de presse photographique

internationale possédant des bureaux à Paris, New-York, et même Londres. Il reçoit de nombreuses récompenses pour son travail notamment lors de la 33e édition de Visa pour l'image en 2021, un festival international de photojournalisme qui se déroule chaque année à Perpignan, sa ville hôte. Le Livre de Vélès qui relève d'une supercherie médiatique, a su tromper les plus grands professionnels de la photographie notamment Jean-François Leroy, directeur du festival qui reconnaît que « L'audace insolente de Jonas Bendiksen a, pour le meilleur ou pour le pire, soulevé la question à un niveau que nous n'aurions pas cru possible[14] ».

Jonas Bendiksen porte un grand intérêt à l'Union Soviétique. Pendant ses recherches, il découvre un ouvrage faussaire au nom de *Livre de Vélès* qui relate de l'Histoire et de la religion slave sous forme d'un recueil de chroniques dont on interroge son authenticité lors de son apparition dans les années 50, l'inspire à créer toute cette manœuvre qui représente une performance artistique.

En 2016, la diffusion de *fake news* originaire de Veles en Macédoine du Nord auraient impacté l'élection de Trump en tant que président des Etats-Unis. Même si la problématique abordée et les clichés utilisés font partie de son processus créatif, c'est l'utilisation d'une intelligence artificielle qui fragmente le tout par la création d'images virtuelles abordant un sujet bien réel.

En premier lieu, lorsqu'on observe cette photographie on peut y voir trois personnes devant un poste d'ordinateur entourés d'appareils électroniques démodés voire obsolètes. À première vue, cette photographie paraît authentique mais c'est lorsqu'on aperçoit la déformation de la main en bas à gauche de l'image ou bien le clavier d'ordinateur courbé que cela montre l'évidence de la manipulation post-production excessive de l'image réalisée. De plus, les conséquences de notre inconscient collectif impliquent un consensus unanime face à la perception des pays de l'Europe de l'Est ce qui ne permet pas sa remise en doute. Par sa performance, Jonas Bendiksen alarme la communauté artistique sur des technologies comme l'intelligence artificielle qui peuvent déformer l'information et la réalité actuelle.

[14] Clémentine Clercier, « Fake et usage de fake : un photographe de Magnum trompe son monde à Visa pour l'image », *Libération*, 2021, en ligne. [consulté le 25/03/2024] Disponible sur : Un photographe de Magnum trompe son monde à Visa pour l'image – Libération (liberation.fr)

CONCLUSION

En conclusion, des artistes ont su mettre au cœur de leurs pratiques plastiques un engagement contestataire et sociétal destiné au refus du capitalisme et d'une société de consommation qui creusent les inégalités sociales dans notre société. À l'arrivée du numérique on a pu remarquer avec Cory Arcangel que les pratiques artistiques s'actualisent et fusionnent des enjeux socio-culturels qui se prolongent dans la notion du virtuel car la démocratisation d'Internet représente une bouffée d'air frais tant dans la scène de l'art contemporain que dans les usages des ménages. Seulement, cette arrivée proéminente du virtuel implique un accroissement rapide de ces espaces en plus de conséquences socio-culturelles et écologiques dont des artistes comme Jonas Bendiksen s'emparent afin de sensibiliser notre rapport à l'utilisation de ces nouvelles technologies qui ne cessent de croître car elles peuvent représenter un danger dans leurs utilisations. Katsuhiro Ōtomo nous le démontre bien dans *Akira* (1988) où la fiction rejoint un enjeu réel qui est la soumission des êtres humains aux machines. Cela peut aussi nous interroger sur la conservation de la place de ces technologies dans l'art et notre société, en plus de la légitimité d'une génération d'artistes qui exploitent l'intelligence artificielle comme un tout nouveau médium car l'influence de l'art post-internet permet d'intégrer dans l'art contemporain une tout autre réflexion autour de son commissariat, sa préservation, voire même son éventuelle disparition issue d'une problématique générée par une course effrénée au progrès technologique et industriel.

Bibliographie

AGAMBEN, Giorgio, *Qu'est-ce que l'art contemporain*, Payot et Rivages, Paris, 2008.
ANDERS, Günther, *L'Homme sans monde*, traduit de l'allemand par Christophe David,Fario, Paris, 2015.
BEDDELEEM, Olivier, « Cyberguerre et guerre de l'information : stratégies, guerres, enjeux », article en ligne. [consulté le 08/01/2024] Disponible sur : https://www.iris-france.org/note-de-lecture/cyberguerre-et-guerre-de-linformation-strategies-regles-enjeux/
BENDIKSEN, Jonas, *The Book of Veles*, intelligence artificielle, Gost Books, Londres, 2021.
CHATONSKY, Gregory, « Post-Internet : époque, ontologie, et, stylistique », 2015, article en ligne. [consulté le 25/04/2024] Disponible sur : Post-Internet: époque, ontologie et stylistique – Gregory Chatonsky
DITTMAR, Jérôme, « L'éternité de poche », *Otomo*, n°13, avril 2023.
FOUCAULT, Michel, *Surveiller et punir : Naissance de la prison*, Gallimard, Paris, 1975.
GIBSON, William, *Neuromancien*, Ace Books, New York, 1984.
GOLDMAN, Emma, *L'anarchisme : ce dont il s'agit vraiment*, traduit de l'anglais par Léa Gauthier, Payot, Marseille, 2023.
LAMY DE LA CHAPELLE, Benoît, « De l'art "post-internet" », *Zéro Deux*, article en ligne. [consulté le 04/05/2023]
Disponible sur : De l'art « post-Internet » | Zérodeux / 02 (zerodeux.fr)
LIZHI, Xu, *La machine est ton seigneur et ton maître*, Agone, Paris, 2022.
MALATESTA, Errico, *Umanità nova*, 25 août 1921, article en ligne. [consulté le 23/01/2024]
Disponible sur : https://antimythes.fr/individus/malatesta_errico/me_uma_25_08_21.pdf
MENY, Lionel, « L'art de la guerre dans un monde hyperconnecté », *Revue Défense Nationale*, hors-série, 2021.
RAVACHE, Martine, et Universalis, « MODOTTI Tina (1896-1942) », article en ligne. [consulté le 03/01/2024]
Disponible sur : https://www-universalis-edu-com.accesdistant.bu.univ-paris8.fr/encyclopedia/tina-modotti/
TOUTOUS, Paola, « Les dimensions critiques de la cyberculture à l'ère post-digitale : enjeux politiques des hybridités cyberspatiales », Université de Paris 8, mémoire, 2021.
ZUBOFF, Shoshana, *L'âge du capitalisme de surveillance*, Zulma, Paris, 2022.

Sitographie

ADA, « Information Weapons "Super Clean room"», en ligne. [consulté le 10/01/2024]
Disponible sur : https://www.archive-digitalart.eu/database/general/work/information-weapons-super-clean-room.html

BENHAMOU, Judith, « Comment le photographe Jonas Bendiksen a berné le monde de l'art », Les Echos, 2022, article en ligne. [consulté le 25/03/2024] Disponible sur : https://www.lesechos.fr/weekend/livres-expositions/comment-le-photographe-jonas-bendiksen-a-berne-le-monde-de-lart-1384532

BHERER, Marc-Olivier, « Les Gafam ou bien les habits neufs de l'hégémonie américaine dans la revue Questions internationales », 2021, article en ligne. [10/01/2023] Disponible sur : https://www.lemonde.fr/idees/article/2021/10/01/les-gafam-ou-les-habits-neufs-de-l-hegemonie-americaine-dans-la-revue-questions-internationales_6096744_3232.html

CLERCIER, Clémentine, « Fake et usage de fake : un photographe de Magnum trompe son monde à Visa pour l'image », *Libération*, 2021, en ligne. [consulté le 25/03/2024] Disponible sur : https://www.liberation.fr/culture/fake-et-usage-de-fake-20210928_UNW4DREBX5CJ3FBHKKEV5AUCDY/

DASSONVILLE, Aude, « La guerre de l'information : un fléau perpétuel, asymétrique, et sans échappatoire », 06/12/2023, article en ligne. [consulté le 08/01/2023] Disponible sur : https://www.lemonde.fr/idees/article/2023/12/06/la-guerre-de-l-information-un-fleau-perpetuel-asymetrique-et-sans-echappatoire_6204110_3232.html

DANWEN, Xing, site en ligne. [consulté le 04/05/2024] Disponible sur : 丹文Danwen

DEMAN, Samantha, « A Tokyo - Disparition de Seiko Mikami », 15/01/2015, article en ligne. [consulté le 15/01/2024] Disponible sur : https://www.artshebdomedias.com/article/150115-tokyo-disparition-de-seiko-mikami/

France Culture, « L'émergence de la culture numérique transforme le public en œuvre d'art », 28/01/2022, article en ligne. [consulté le 17/01/2022] Disponible sur : https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/affaire-en-cours/l-emergence-de-la-culture-numerique-transforme-le-public-en-oeuvre-d-art-1740897

France Info Culture, « Décès de Gustav Metzger, inventeur de l'art autodestructif », 03/03/2017, article en ligne. [consulté le 04/01/2024] Disponible sur : https://www.francetvinfo.fr/culture/arts-expos/deces-de-gustav-metzger-inventeur-de-l-art-autodestructif_3362453.html

L., Bastien, « GAFAM : qu'est-ce que c'est, et comment dominent-ils le monde grâce au Big Data » 31/07/2022, article en ligne. [consulté le 08/01/2024] Disponible sur : https://www.lebigdata.fr/gafam-tout-savoir

LEQUEUX, Emmanuelle, « Le plasticien et activiste et Gustav Metzger est mort », 02/03/2017, article en ligne. [consulté le 04/01/2024]

Disponible sur : https://www.lemonde.fr/arts/article/2017/03/02/le-plasticien-et-activiste-gustav-metzger-est-mort_5088267_1655012.html
Lisson Gallery, « Cory Arcangel », en ligne. [consulté le 17/01/2024]
Disponible sur : https://www.lissongallery.com/artists/cory-arcangel

NEMURE, Tetsuo, « Akira : l'analyse du manga », 2019, en ligne. [consulté le 06/01/2024]
Disponible sur : https://otomo.ampprod.fr/akira/
Numberly, « Quels sont les principaux avantages d'une clean room ? », en ligne. [consulté le 15/01/2024]
Disponible sur : https://numberly.com/fr/quels-sont-les-principaux-avantages-dune-clean-room/
Panopticon, « Seiko Mikami : Information and society », article en ligne. [consulté le 15/01/2024]
Disponible sur : https://panopticon.am/seiko-mikami-information-and-society/
REGNARD, Samuel, « Le jeu Animal Crossing : nouvelle arme des manifestants hongkongais », *Rolling Stone*, 20/04/2020, article en ligne. [consulté le 08/02/2024]
Disponible sur : https://www.rollingstone.fr/le-jeu-animal-crossing-nouvelle-arme-des-manifestants-honkongais/
ROPERT, Pierre, « La société de surveillance de Foucault », 13/06/2014, article en ligne. [consulté le 10/01/2024]
Disponible sur : https://www.radiofrance.fr/franceculture/la-societe-de-surveillance-de-foucault-9783509
SAUTREUIL, Magali, « Avignon OFF 2019 : entretien avec Njo Kong Kie pour I swallowed a Moon made of Iron », *Toute la culture*, 13/07/2019, article en ligne. [consulté le 08/02/2024]
Disponible sur : https://toutelaculture.com/spectacles/theatre/avignon-off-2019-entretien-avec-njo-kong-kie-pour-i-swallowed-a-moon-made-of-iron/
STERLING, Bruce, « Seiko Mikami », 14/10/2015, en ligne. [consulté le 15/01/2024]
Disponible sur : https://www.wired.com/beyond-the-beyond/2015/10/seiko-mikami/
Tate Gallery, « Recreation of First Public Demonstration of Auto-destructive Art : 1960, remade 2004, 2015 », en ligne. [consulté le 04/01/2024]
Disponible sur : https://www.tate.org.uk/art/artworks/metzger-recreation-of-first-public-demonstration-of-auto-destructive-art-t12156


Il suffit d'une génération pour se battre.